

A Hat in Time

# MIT SCHIRM, CHARME UND MELONE



Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Humble Bundle** Entwickler: **Gears for Breakfast** Termin: **5.10.2017** Sprache: **Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**

## Hut ab! Dieser Indie-Plattformer kann's sogar mit Super Mario Odyssey aufnehmen.

Von Manuel Fritsch

Es ist der 31. Mai 2013, das über mehrere Kontinente verteilte Team Gears for Breakfast freut sich über die erfolgreich finanzierte Kickstarter-Kampagne. A Hat in Time verspricht, ein bunter Oldschool-3D-Plattformer im Stile beliebter N64-Klassiker wie Banjo Kazooie oder Super Mario 64 zu werden. Das Konzept wurde zuvor mehrfach von Publishern abgelehnt, doch dank knapp 10.000 Unterstützern und deren 300.000 Dollar kann das Herzensprojekt realisiert werden. Vier Jahre später ist das Spiel fertig, und das Warten hat sich gelohnt.

### Mädchen mit Hut

Titelheldin ist die lediglich als »Hat Kid« bezeichnete junge Raumfahrerin, die auf der Suche nach 40 Sanduhren ist, dem

magischen Treibstoff für ihr Raumschiff. Die Sanduhren liegen seit einem Zwischenfall mit der örtlichen Mafia über die Oberfläche eines Planeten verstreut. Dieser namenlose Planet ist in fünf Kontinente aufgeteilt, die sich nicht nur thematisch, sondern auch spielerisch und optisch stark voneinander unterscheiden. In der ersten Welt treffen wir auf eine Bande Mafiosi in einer Küstenstadt. Auf dem zweiten, von Pinguinen und Eulen bewohnten Kontinent, werden unsere glitzernden Sanduhren zum Mittelpunkt eines erbitterten Konkurrenzkampfs zwischen zwei Regisseuren. Beide wollen die außerirdischen Objekte als Requisiten für ihre Filmprojekte nutzen. Mal spielen wir die Hauptrolle in einem der Vogelfilme und decken als clevere Detektivin einen Mordfall in einem Zug auf. An anderer Stelle sammeln wir Fans für die Film premiere. Das Gameplay ist im Vergleich zur ersten Welt deutlich linearer und erzählerischer und entwickelt sich auch in den restlichen Welten noch kontinuierlich weiter. Im Kern bleibt das Spiel aber seinem

Versprechen treu, forderndes Jump&Run in skurrilen Umgebungen zu bieten.

### Mary Poppins mit Kletterhaken

Mit einem Regenschirm bewaffnet verteidigt sich Hat Kid gegen Gegner, doch die wahre Stärke liegt in ihrer Akrobatik. Mit Leichtigkeit hangelt sie sich per Doppel- und Hechtsprung an Häuserwänden empor und balanciert furchtlos auf Dächern und Plattformen über tiefe Abgründe. Das ist auch nötig, die Orte, an denen sie nach den verlorenen Sanduhren sucht, sind selten auf dem einfachsten und direktesten Weg zu erreichen. Brüchige Plattformen über heißen Lavaseen, explosive Weinfässer und giftige Dämpfe und Schlangen im düsteren Sumpfgelände sind nur einige der Gefahren, denen sie ausweichen müssen. Das funktioniert am besten mit einem angeschlossenen Gamepad, aber auch die Steuerung mit Maus und Tastatur geht gut von der Hand. Typisch für das Genre sammeln wir auf dem Weg zur Ziel-Sanduhr noch allerlei Münzen ein, finden



Der Indie-3D-Plattformer A Hat in Time glänzt mit einer bunten Welt, in der jeder Level mit neuen Herausforderungen aufwartet.



**Manuel Fritsch**  
@manuspielt



A Hat in Time nimmt mich mit auf eine Zeitreise. Eine Zeitreise zurück zum puren und naiven Spielspaß eines Banjo Kazooie. Es ist eine wahre Freude, die kreativen Aufgabenstellungen zu meistern. Die beschwingte, immer gut gelaunte und sich dynamisch verändernde Musik tröstet allemal über die leicht angestaubt wirkenden 3D-Modelle hinweg. Und wenn man ehrlich ist, gehört dieser kantige Look ja auch irgendwie dazu. Die perfekte Steuerung und das motivierende und spannende Leveldesign mit einem stets anspruchsvoller werdenden Schwierigkeitsgrad müssen den Vergleich mit großen Nintendo-Produktionen nicht scheuen. Neben Mario Odyssey ist A Hat in Time der wohl beste 3D-Plattformer des Jahres und ein klarer Beweis, dass man das Genre auch weiterhin kreativ und mit neuen Ideen bereichern kann.

geheime Wege und Ecken, lösen kleine Logikrätsel und halten nach Sammelobjekten wie Wollknäueln Ausschau.

Aus diesem Garn näht sich Hat Girl im Verlauf des Abenteuers neue Hüte, die ihr weitere Spezialfähigkeiten verleihen, um den ansteigenden Schwierigkeitsgrad zu meistern. Die neuen Kopfbedeckungen lassen sich jederzeit auf Knopfdruck wechseln. Die sportliche Baseballcap beispielsweise lässt Hat Girl schneller rennen, die Magiermütze erlaubt ihr das Werfen von explosiven Tränken. Insgesamt stehen sechs Hüte zur Verfügung. Doch damit nicht genug, ein Händler verkauft zusätzliche Anstecknadeln, die das Fähigkeiten-Repertoire um Dinge wie Kletterhaken oder einen Rettungsfallschirm erweitern. Besonders witzig für Nostalgiker: Einer dieser Anstecker bringt keinen spielerischen Vorteil, sondern ersetzt die engli-



Herausfordernde Hüfpassagen stehen im Mittelpunkt des Spiels. Hier müssen wir einen ziemlich kniffligen Parkourlauf unter Zeitdruck schaffen.

sche Sprachausgabe durch das vom N64 bekannte, unverständliche Kauderwelsch.

Der dynamische Wechsel zwischen den Hüten lässt die Entwickler interessante Rätsel und knifflige Sprungpassagen realisieren, die im Laufe des Spiels immer fordern, aber nie unfair werden. Auch ein erneuter Besuch bereits erledigter Abschnitte lohnt sich nach dem Herstellen neuer Kopfbedeckungen. Dort finden sich zahlreiche versteckte Sammelobjekte und weitere Garnrollen an Orten, die zuvor unerreichbar waren. Das Geld (»Pons«) für den Händler sammeln wir in den Kämpfen ein. Wer es gerne etwas schwerer hat, findet innerhalb der Missionen optionale Challenge-Levels in Form von »Time Rifts«. Diese Zeitriss-Portale bringen Hat Kid in abstrakte Parkourlevels, in denen es auf jeden Sprung ankommt.

### Aus dem Hut gezaubert

A Hat in Time ist voll von skurrilen Charakteren und Momenten, die noch lange nach den rund 15 Stunden Spielzeit im Gedächtnis bleiben. Die Texte sind liebevoll, witzig und oft hinter sinnig, und jeder Nebencharakter wird mit einer charmanten Dialogzeile bedacht. Die professionellen (englischen) Synchronsprecher erwecken die Figuren passend zum überzeichneten Look mit Dialogen und verstellter Stimme zum Leben.

Und auch wenn die Animationen auf sehr kurze Loops beschränkt und die 3D-Modelle teils sehr grob geraten sind und das Spiel dadurch technisch veraltet wirkt, trifft es den Look der N64-Vorbilder nahezu perfekt.

Hut ab vor den Entwicklern, wie rund und abwechslungsreich ihr Debutspiel geworden ist. Man merkt dem Spiel in jeder Minute an, mit wie viel Leidenschaft daran gearbeitet wurde. Und Nachschub naht: Zwei weitere Welten und ein Koop-Modus sollen als kostenlose Patches nachgereicht werden. Diese wurden über die Kickstarter-Kampagne freigeschaltet, haben es aber zum Release nicht mehr ins fertige Spiel geschafft. ★

## A HAT IN TIME

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2	Core i3-2115C / Athlon X2 370K
Geforce GTX 460 SE / Radeon HD 5670	Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 5 GB Festplatte	8 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 kunterbunte Welt
- 👍 witzig überzeichnete Charaktere und Feinde
- 👍 gut gelaunter Ohrwurm-Soundtrack
- 👍 komplett vertont, professionelle Sprecher
- 👎 kantige 3D-Modelle wirken nicht zeitgemäß

### SPIELDESIGN



- 👍 guter Mix aus Springen, Erkunden & Kämpfen
- 👍 dynamisches Fähigkeitenarsenal
- 👍 abwechslungsreiches Leveldesign
- 👍 ideenreiche Aufgabenstellungen und Missionen
- 👍 gute Steuerung

### BALANCE



- 👍 langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad
- 👍 faire Bosskämpfe
- 👍 optionale, schwere Bonuslevels
- 👎 unnötig verschachteltes Hut- und Badge-System
- 👎 störrische Kamera führt teils zu Fehlsprüngen

### ATMOSPHERE / STORY



- 👍 erfrischend verspieltes Setting
- 👍 selbstbewusste Heldin
- 👍 gut geschriebene Dialoge und Situationskomik
- 👍 in sich funktionierende Welten
- 👎 schwacher Antagonist, aufgesetztes Motiv

### UMFANG



- 👍 fünf große, frei erkundbare Welten
- 👍 Kampagne rund 15 Stunden
- 👍 40 Sanduhren und Missionen
- 👍 Mod- und Steam-Workshop-Support
- 👎 versprochener Koop-Modus fehlt (bisher)

### FAZIT

Anspruchsvoller 3D-Plattformer, der an die Größen des Genres anknüpft und mit viel Kreativität und tollem Leveldesign überzeugt.



Das Farb-, Charakter- und Weltendesign wirkt etwas aus der Zeit gefallen und erinnert an die goldene Ära des Genres auf dem N64 mit Spielen wie Banjo Kazooie und Mario Sunshine.